

ABSTRACT

Dalam penggunaan bahasa, permainan kata merupakan salah satu bentuk pengembangan bahasa yang diciptakan secara kreatif oleh penulisnya atau pengujarnya. Permainan kata melibatkan kelenturan berbahasa karena perbendaharaan kata yang sudah ada dimodifikasi secara sengaja meskipun terkadang menyimpang dari aturan dasar berbahasa. Permainan kata juga menimbulkan efek bagi pembaca atau pendengarnya.

Dalam Tugas Akhir saya yang berjudul “*Analysis of the Translation of Language Play in Lewis Carroll’s Through The Looking-Glass*”, saya membahas permainan kata pada novel tersebut berikut terjemahannya dalam bahasa Indonesia, yaitu Dunia di Balik Cermin.

Saya menganalisis proses linguistik pada permainan kata yang terdapat dalam novel versi asli serta terjemahannya. Kemudian, saya menganalisis bentuk dan makna permainan kata tersebut, apakah penerjemah menggunakan bentuk dan makna yang sama, berbeda pada salah satunya, atau sama sekali tidak mempertahankan bentuk dan makna permainan kata. Saya juga menjelaskan efek dari permainan kata serta terjemahannya bagi pembaca.

Dari hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa penerjemah harus mengupayakan agar makna kata dan efek terjemahan permainan kata tetap dapat dirasakan sama oleh pembaca meskipun bentuknya sangat sulit untuk dipertahankan.

TABLE OF CONTENTS

ACKNOWLEDGEMENTS	i
TABLE OF CONTENTS	ii
ABSTRACT	iii
CHAPTER ONE: INTRODUCTION	
Background of the Study	1
Statement of the Problem	4
Purpose of the Study	4
Methods of Research	5
Organization of the Thesis	5
CHAPTER TWO: THEORETICAL FRAMEWORK	6
Language Play	6
Translation	11
CHAPTER THREE: ANALYSIS OF THE TRANSLATION OF LANGUAGE PLAY IN LEWIS CARROLL'S <u>THROUGH THE LOOKING-GLASS</u>	15
CHAPTER FOUR: CONCLUSION	30
BIBLIOGRAPHY	35
APPENDICES:	
Data 1	39
Data 2	40
Data 3	41
Data 4	42
Data 5a	43
Data 5b	44
Data 6a & 6b	45
Table of the Summary Data Analysis	46